

Bataille

Cette activité est fortement inspirée du jeu de cartes « la bataille ».

Il s'agit ici de lancer les dés et de les aligner afin de créer le plus grand nombre possible. Pour gagner la manche, il faudra constituer un nombre supérieur à celui des autres joueurs.

Cette activité se décline sous forme de forces et peut être proposée aux élèves dès la Grande Section pour tendre vers le CM2.

La règle de la force 1 permet de renforcer la construction du nombre en mobilisant la comparaison des nombres alors que la règle des force 2, 3 et 4 renforcent les spécificités de la numération décimale de position.

But du jeu :

Le vainqueur sera le joueur qui sera le premier à obtenir 10 points.

Les forces :

	FORCE 1	FORCE 2	FORCE 3	Force 4
Nombre de joueurs	2	2	3	4
Dés numérotés par joueur	1 dé	2 dés	3 dés	4 à 6 dés
Pour lancer les dés	Tapis de carte/ boîte			
Pour compter les points	20 jetons 2 boîtes de 10 alvéoles	Ardoise, stylo effaçable		
Durée	15 minutes maximum	Limite de temps donnée par l'enseignant		

Matériel :

- Un tapis de jeu ou boîte pour réceptionner les dés
- Les dés
- Ardoises et stylos effaçables

Déroulement d'une partie :

Chaque joueur lance à son tour les dés.

Pour la force 1, chaque joueur lance un dé. Celui qui a le plus grand nombre gagne un jeton qu'il met dans sa boîte. Le premier qui remplit sa boîte a gagné. En cas d'égalité, les deux joueurs relancent leur dé.

Pour les forces 2, 3 et 4, chaque joueur lance ses propres dés et les place correctement pour former un nombre. Très rapidement, ils vont tenter de former le plus grand nombre possible avec les dés en jeu. Les dés doivent être disposés en déposant les unités à droite.

Les élèves notent le résultat obtenu sur leur ardoise. Celui qui a le plus grand nombre gagne la manche et marque 1 point. Le premier élève à obtenir 10 points a gagné.